

マインドマップ暗記アプリ

P2. 西川拓利

自己紹介

- 名前：
西川拓利
- 出身：
大阪府大阪市
- 所属：
山口大学工学部知能情報工学科4年
- 趣味：
読書・バイト（ドボクリエイト株式会社
<https://dobocreate.jp/>）



勉強、資格試験、テスト…

何かを「覚える」って大変

- ・覚えるまで**時間がかかる**
- ・覚えても**すぐに忘れる**

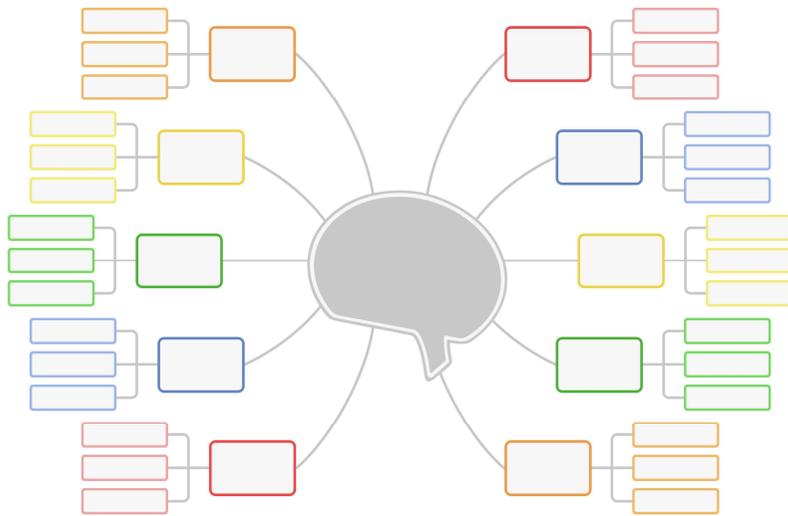


<https://www.meikogijuku.jp/meiko-plus/study/20210423.html>

効率よく覚えたい

効率よく覚えるには…

関連付けて覚える

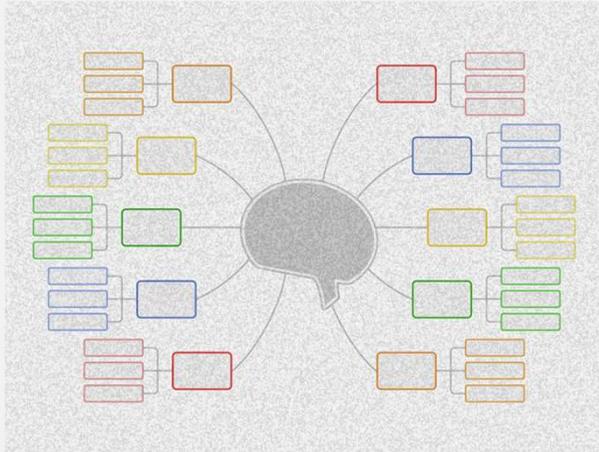


https://www.ac-illustr.com/main/detail.php?id=2220474&word=%25E3%2583%259E%25E3%2582%25A4%25E3%2583%25B3%25E3%2583%2589%25E3%2583%259E%25E3%2583%2583%25E3%2583%2597%25EF%25BC%258F%25E3%2583%25A1%25E3%2583%25A2%25E3%2583%25AA%25E3%2583%25BC%25E3%2583%2584%25E3%2583%25AA%25E3%2583%25BC%258F%25E6%2580%259D%25E8%2580%2583%25E5%259B%259E%25E8%25B7%25AF&_gl=1*5o136p*_ga*MjEyOTgwMzk5LjE3Mzg2Njg2MjA.*_ga_GRFp469FKG*MTczODM2ODYyMC4xLjEuMTczODM2ODcwOC4wLjAuMA..

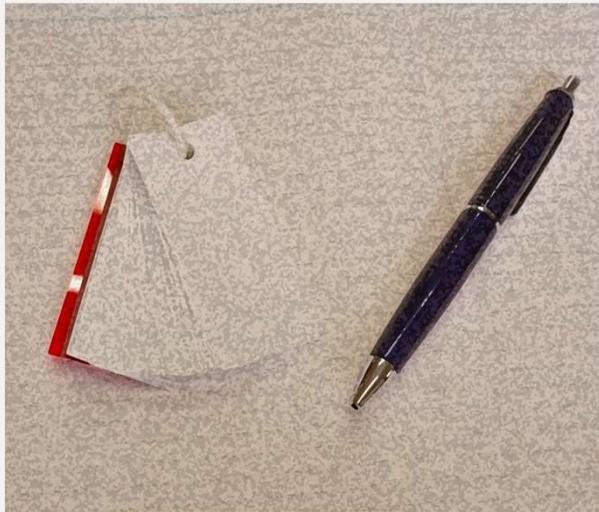
繰り返し思い出す



https://www.photo-ac.com/main/search?by_ai=0&q=%E6%9A%97%E8%A8%98%E3%82%AB%E3%83%BC%E3%83%89&qid=&creator=&ngcreator=&nq=&exclude_ai=on&srt=drank&orientation=all&sizesec=all&color=all&model_count=-1&age=all&mdlrlrsec=all&prprlrsec=all&qt=&p=2

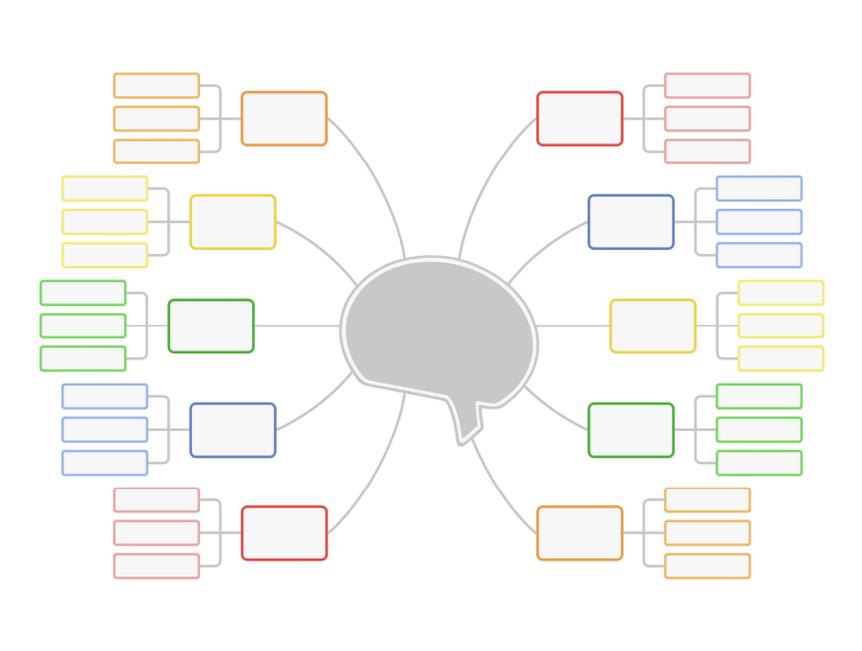


- 要素ごとの関連を整理できる
- × 整理はできるが覚えられない



- 繰り返し問題を解ける
- × 問題同士を関連付けて覚えられない

解決策



×



ホーム画面



カード追加

The screenshot shows a dark-themed interface with a top navigation bar containing four buttons: "カード追加", "関連付け", "暗記カードを編集", and "暗記開始". Below the navigation bar, there is a question "アンパンマンの敵は?". A modal window titled "暗記カードを追加" is open, featuring two input fields. The first field, labeled "表", contains the text "ドラゴンボールの主人公は?". The second field, labeled "裏", contains the text "孫悟空". At the bottom of the modal is a black button labeled "追加".

カード追加 関連付け 暗記カードを編集 暗記開始

アンパンマンの敵は？

ドキンちゃんの好きな人は

暗記カードを追加

表

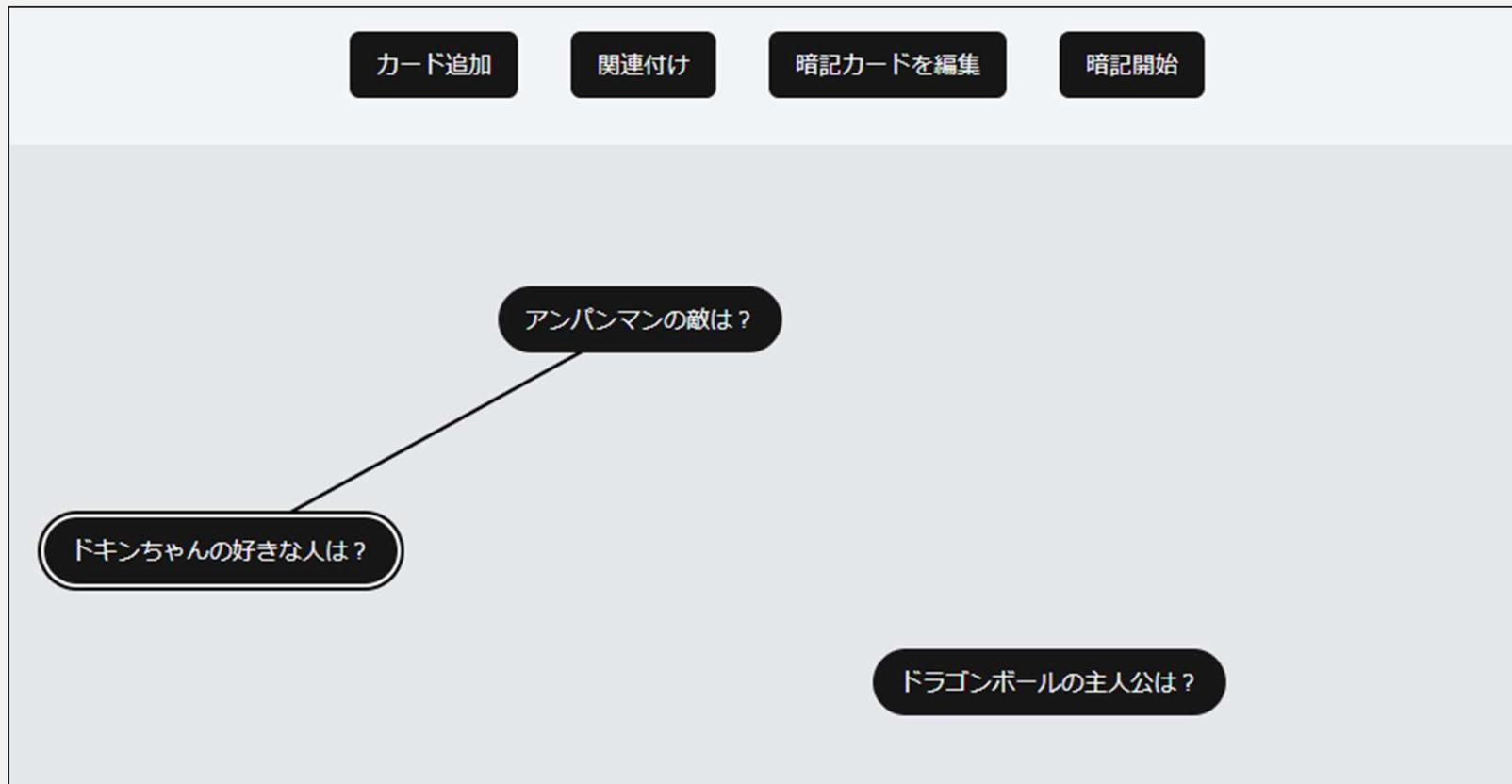
ドラゴンボールの主人公は？

裏

孫悟空

追加

関連付け



暗記カードの編集

カード追加 関連付け 編集を終了する 暗記開始

アンパンマンの敵は?

ドキンちゃんの好きな人は

暗記カードを編集

表

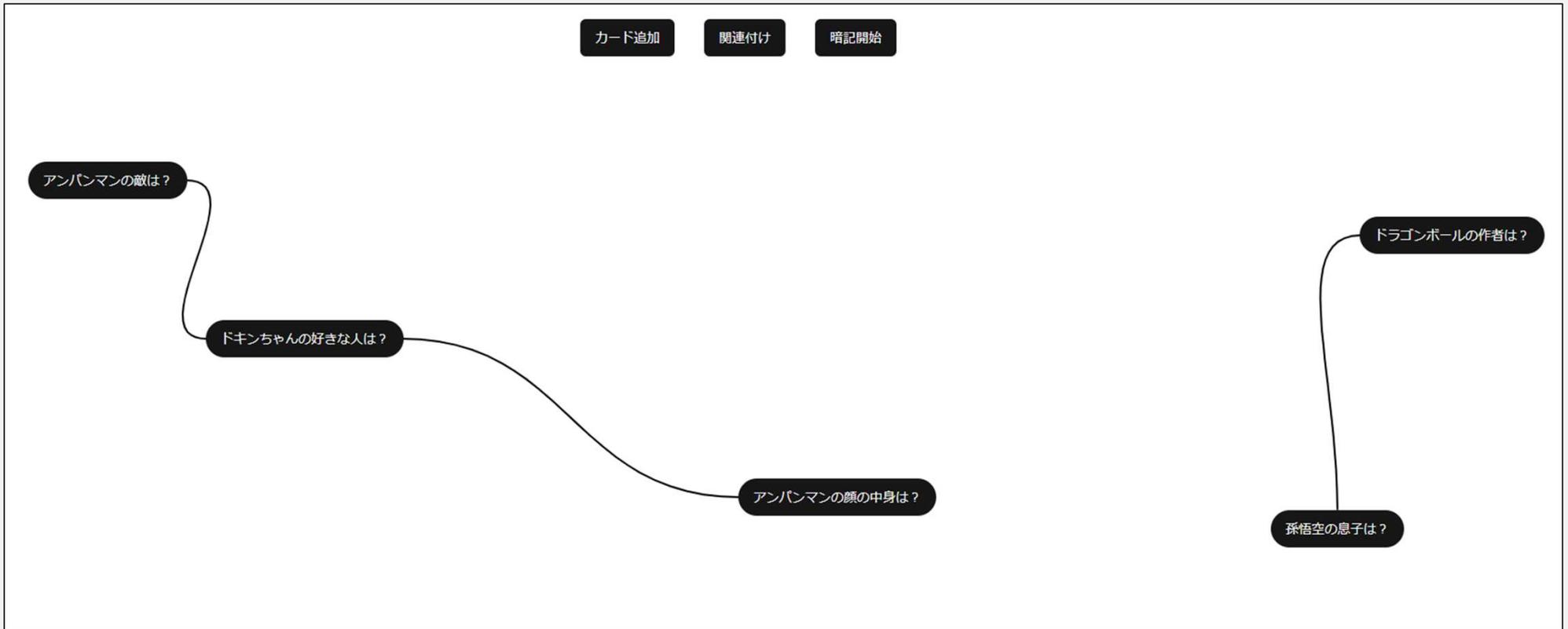
アンパンマンの敵は?

裏

ばいきんまん

更新

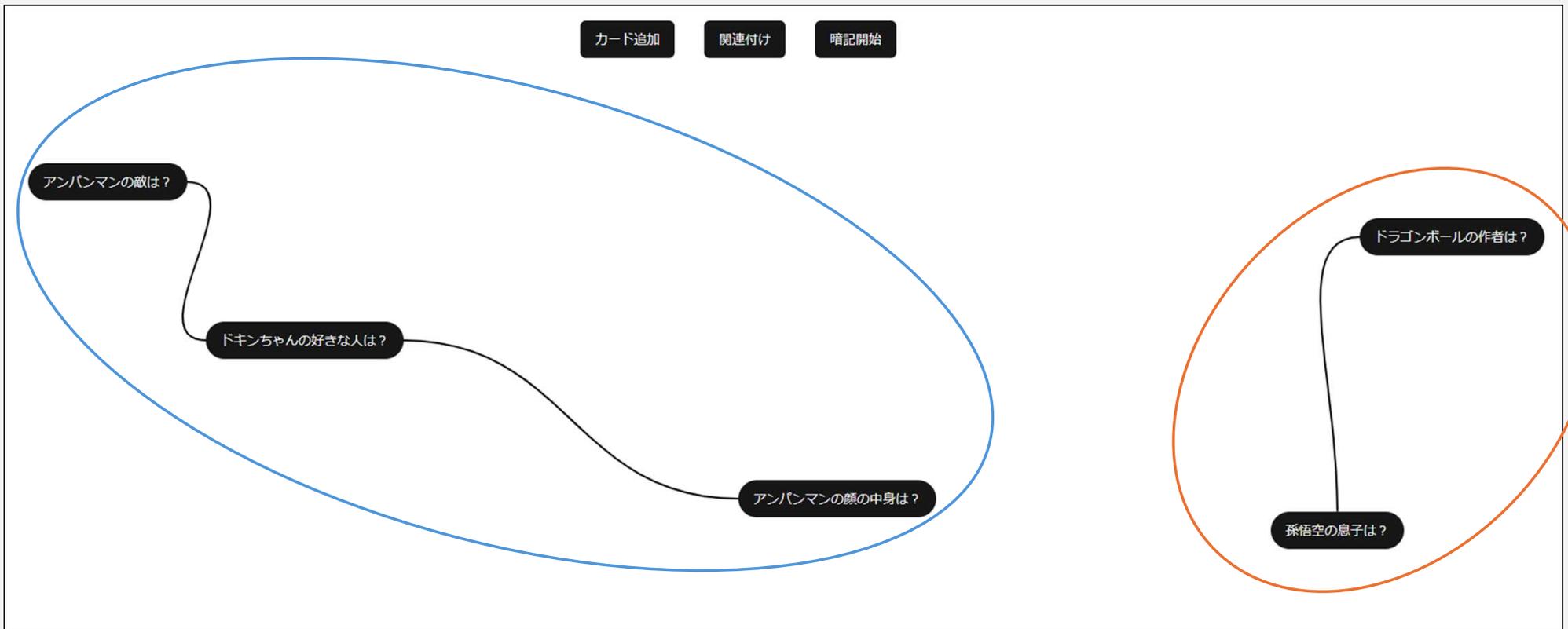
暗記機能



暗記カードの表裏



暗記カードのグループ



出題順の例

前のカードと関連のあるカードが優先して出題される！

①

アンパンマンの敵は？

裏を見る

②

ドキンちゃんの好きな人は？

裏を見る

③

アンパンマンの顔の中身は？

裏を見る

④

ドラゴンボールの作者は？

裏を見る

⑤

孫悟空の息子は？

裏を見る

Akatsukiを通して

- 作品を徐々にブラッシュアップすることに面白さを感じた
- ブラッシュアップをする上で設計・リファクタリングの大切さを学んだ。
依存関係が複雑なために変更・拡張が困難な場面が多々あった。
- 病気の関係で途中からプログラムができなくなったことが悲しい。
最後まで作りきって終わりがたかった。

